

REGOLAMENTO 1/4

BENVENUTI NEL CONSIGLIO DELLA SOSTENIBILITÀ, LA NUOVA COMMISSIONE DEL VOSTRO COMUNE! IL TERRITORIO STA AFFRONTANDO SFIDE AMBIENTALI, SOCIALI ED ECONOMICHE SEMPRE PIÙ COMPLESSE: INQUINAMENTO, CONSUMO DI SUOLO, MOBILITÀ, ENERGIA, LAVORO, TURISMO...

OGNI SETTIMANA IL SINDACO O LA SINDACA RIUNISCE LA COMMISSIONE PER DISCUTERE LE POSSIBILI SOLUZIONI.

VOI FATE PARTE DI QUESTA SQUADRA DI LOCAL HEROES, CIASCUNO CON UN RUOLO, UNA PROSPETTIVA E UN MODO DIVERSO DI INTENDERE LA SOSTENIBILITÀ.

IL COMPITO NON È SEMPLICE: DOVRETE PROPORRE IDEE CONCRETE PER RISOLVERE I PROBLEMI LOCALI, CONVINCERE IL SINDACO DELLA VALIDITÀ DELLA VOSTRA PROPOSTA, E RACCOLGERE PUNTI DI SOSTENIBILITÀ FORTE O DEBOLE IN BASE ALLE VOSTRE SCELTE E AL VOSTRO RUOLO.

REGOLAMENTO 3/4

TURNO DI GIOCO

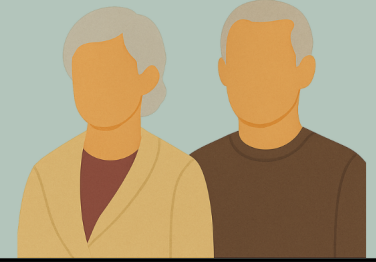
DOPO AVER LETTO IL PROBLEMA, OGNI GIOCATORE HA 30 SECONDI PER PROPORRE UNA SOLUZIONE.

LE SOLUZIONI POSSONO ESSERE "FORTI" (CAMBIAMENTO STRUTTURALE, TUTELA AMBIENTALE, RIDUZIONE DEI CONSUMI) OPPURE "DEBOLI" (INNOVAZIONE TECNOLOGICA, CRESCITA ECONOMICA, COMPENSAZIONE AMBIENTALE).*

IL SINDACO/A ASCOLTA TUTTE LE PROPOSTE E SCEGLIE QUELLA CHE RITIENE MIGLIORE.

CHI HA PROPOSTO L'IDEA SCELTA RICEVE GETTONI PUNTI "FORTE" O "DEBOLE" IN BASE ALLA CARTA PERSONAGGIO.

IL TURNO PASSA AL GIOCATORE SUCCESSIVO, CHE DIVENTA IL NUOVO SINDACO/A.



CITTADINO/A ANZIANO/A

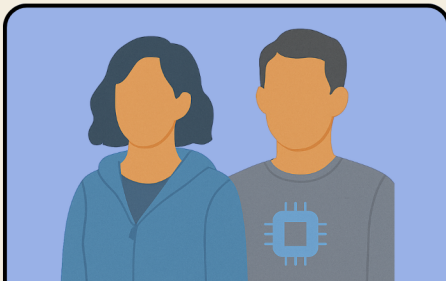
Preservare la qualità della vita e la memoria del territorio.

+2 punti per ogni soluzione forte premiata come migliore (protezione del territorio).

+1 punto per ogni soluzione debole premiata come migliore (apertura al progresso).

+2 punti bonus se cita o difende una tradizione o pratica locale sostenibile.

"Abbiamo già vissuto bene con meno: ricordiamoci com'era prima del consumo di massa."



TECNOENTUSIASTA

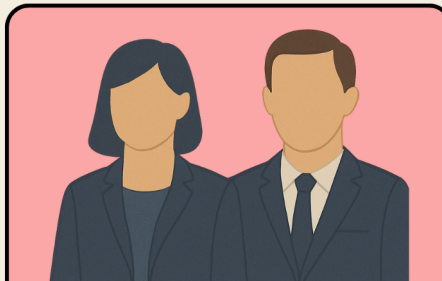
Risolvere i problemi con la tecnologia e la creatività.

+2 punti per ogni soluzione debole premiata come migliore (innovazione tecnologica).

+1 punto per ogni soluzione forte premiata come migliore.

+2 punti bonus se almeno una delle sue idee premiate include una soluzione digitale o smart.

"Non serve tornare indietro, basta usare meglio ciò che abbiamo."



GIOVANE AMBIZIOSA/O

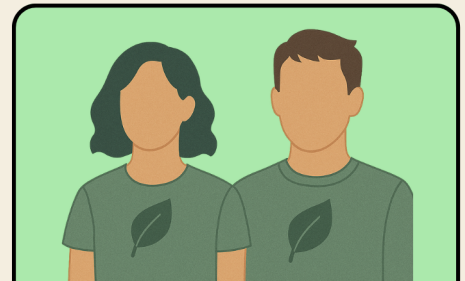
Mostrare leadership e ottenere consenso popolare.

+2 punti per ogni soluzione debole premiata come migliore.

+1 punto per ogni soluzione forte premiata come migliore.

+2 punti bonus se alla fine ha lo stesso numero di punti forti e deboli (equilibrio politico).

"Serve una visione che unisca sviluppo e sostenibilità: niente estremismi!"



ATTIVISTA AMBIENTALE

Proteggere il capitale naturale e cambiare i comportamenti.

+2 punti per ogni soluzione forte premiata come migliore.

+1 punto per ogni soluzione debole premiata come migliore.

+2 punti bonus se ha almeno il doppio dei punti forti rispetto ai deboli.

"Non possiamo sostituire gli ecosistemi con la tecnologia: bisogna cambiare le nostre abitudini."



IMPRENDITORE LOCALE

Far prosperare l'economia del territorio.

+2 punti per ogni soluzione debole premiata come migliore.

+1 punto per ogni soluzione forte premiata come migliore.

+2 punti bonus se ha almeno il doppio dei punti deboli rispetto ai forti.

"La crescita economica crea opportunità per tutti: serve innovare, non bloccare."



INSEGNANTE

Formare cittadini consapevoli e lungimiranti.

+2 punti per ogni soluzione forte premiata come migliore.

+1 punto per ogni soluzione debole premiata come migliore.

+2 punti bonus se tutte le sue proposte includono elementi educativi o di sensibilizzazione (a giudizio del sindaco).

"La vera sostenibilità nasce dalla conoscenza e dalla responsabilità individuale."



TECNICA/O COMUNALE

Trovare soluzioni praticabili e misurabili.

+2 punto per ogni soluzione forte o debole premiata come migliore (uguale).

+1 punti bonus se riesce a proporre almeno una soluzione forte e una debole vincenti.

+2 punti bonus se il totale delle soluzioni premiate è pari o superiore a 4 (efficienza!).

"Senza piani, budget e dati, anche le migliori idee restano solo parole."



LOCAL HEROES

RUOLI

REGOLAMENTO 4/4

FINE DEL GIOCO

LA PARTITA TERMINA QUANDO OGNI GIOCATORE È STATO SINDACO/A DUE VOLTE.

OGNI GIOCATORE CONTA I PROPRI PUNTI FORTI E DEBOLI.

APPLICA I BONUS INDICATI SULLA PROPRIA CARTA RUOLO.

VINCE CHI HA PIÙ PUNTI!

BUON DIVERTIMENTO



REGOLAMENTO 2/4

OBIETTIVO DEL GIOCO

PROPORRE IDEE PER RISOLVERE PROBLEMI LOCALI IN MODO SOSTENIBILE.
CONVINCERE IL SINDACO (O LA SINDACA) DELLA VALIDITÀ DELLA PROPRIA PROPOSTA E RACCOLGIERE PUNTI COERENTI CON IL PROPRIO RUOLO.

PREPARAZIONE

OGNI GIOCATORE PESCA UNA CARTA RUOLO E LA TIENE SEGRETA.
A TURNO, UNO DEI GIOCATORI SARÀ SINDACO/A (PRENDERE GETTONE SINDACO/A).
IL SINDACO/A PESCA UNA CARTA PROBLEMA, SCEGLIE UNO DEI PROBLEMI DA RISOLVERE E LO LEGGE A VOCE ALTA.



LOCAL HEROES

RUOLI



LOCAL HEROES

RUOLI



LOCAL HEROES

RUOLI



LOCAL HEROES

RUOLI



LOCAL HEROES

RUOLI



LOCAL HEROES

RUOLI

A) La caldaia comunale

Il municipio deve sostituire la vecchia caldaia a gasolio. Si discute tra soluzioni a gas naturale, pompe di calore o teleriscaldamento.

B) La ricarica elettrica

Non ci sono abbastanza colonnine per auto elettriche. Il Comune deve decidere se investire o aspettare che lo facciano i privati.

C) Start-up verde

Un gruppo di giovani propone una start-up per riciclare rifiuti, ma il Comune non sa se investire o meno.

D) Campagna "Zero Spreco"

I cittadini chiedono un piano comunale contro lo spreco alimentare, ma i commercianti temono burocrazia.

A) Tetti inutilizzati

Decine di tetti pubblici non hanno pannelli solari. Alcuni cittadini chiedono un piano comunale per l'autoproduzione energetica.

B) Trasporto scolastico

Gli scolabusti sono vecchi e inquinanti. Alcuni propongono mezzi elettrici, altri di promuovere il "pedibus".

C) L'artigiano digitale

Un imprenditore locale vuole aprire un laboratorio tecnologico. Alcuni lo vedono come innovazione, altri come minaccia alle attività tradizionali.

D) Tecnologia o tradizione?

Nelle scuole si discute se investire in tablet o in laboratori manuali.

A) La piscina energivora

La piscina coperta consuma troppo. Chi la gestisce chiede fondi per pannelli fotovoltaici, ma qualcuno propone di chiuderla d'inverno.

B) Sosta selvaggia

Auto parcheggiate sui marciapiedi e nelle aree verdi: un problema crescente, ma difficile da far rispettare.

C) Agricoltura sotto pressione

Gli agricoltori chiedono aiuti per competere con i prezzi dei prodotti importati.

D) Cultura del limite

Un gruppo ambientalista vuole introdurre un corso per riflettere sul consumo responsabile. È utile o ideologico?

A) La montagna che cade

Le frane si moltiplicano. Meglio costruire nuove barriere o investire nella cura del bosco e nella prevenzione naturale?

B) Parcheggi gratuiti

Nel centro cittadino si discute se rendere a pagamento i parcheggi pubblici. La misura potrebbe ridurre il traffico, ma scontentare molti.

C) Il quartiere dimenticato

In un'area periferica mancano servizi, trasporti e punti di incontro. Gli abitanti chiedono un progetto di rigenerazione.

D) Fake news ambientali

Sui social locali circolano notizie false su energia e clima. Il Comune deve reagire o ignorare?

A) La scuola energivora

La vecchia scuola consuma troppo. Alcuni propongono di demolirla per ricostruirla "green", altri di riqualificarla per ridurre sprechi.

B) Il treno rumoroso

I treni merci notturni disturbano gli abitanti. Si valuta di costruire barriere antirumore o cambiare gli orari.

C) La bottega del fabbro

Un antico laboratorio artigianale sta per chiudere. I cittadini vogliono salvarlo come patrimonio locale.

D) Festival della sostenibilità

Un gruppo propone di organizzare un evento annuale. Alcuni lo ritengono inutile, altri un'occasione per educare.

A) Lampioni nella notte

Molti si lamentano per l'inquinazione luminosa nelle periferie, ma aumentare i lampioni significa più costi e più inquinamento luminoso.

B) Car sharing comunale

Il Comune vuole sperimentare un servizio di auto condivisa, ma molti cittadini non sono convinti che funzioni nei piccoli centri.

C) Mercato o supermercato?

Un nuovo supermercato promette posti di lavoro, ma rischia di far sparire i piccoli commerci.

D) Scuole aperte al territorio

Un istituto propone di accogliere associazioni e famiglie nei propri spazi. Il Comune deve decidere come regolamentare.

A) Il cantiere infinito

Un grande cantiere bloccato da mesi divide la popolazione tra chi vuole terminare l'opera e chi vorrebbe trasformarla in parco urbano.

B) Il bus che non arriva mai

Nei quartieri periferici il trasporto pubblico è raro. Meglio aumentare le corse o introdurre un sistema di navette a chiamata?

C) Turisti ovunque

Durante l'estate il centro è invaso dai turisti. I residenti chiedono regole più rigide per gli affitti brevi.

D) Educazione alla mobilità

Pochi ragazzi vanno a scuola a piedi. Si parla di corsi o campagne di sensibilizzazione.

A) Il prato degli insetti

Alcuni cittadini protestano perché il Comune non taglia più spesso l'erba, ma gli esperti parlano di rifugio per api e biodiversità.

B) Piste ciclabili mancanti

Molti cittadini vorrebbero spostarsi in bici, ma le strade sono pericolose. Alcuni commercianti temono la perdita di parcheggi.

C) Cani e convivenza

Troppi conflitti nei parchi tra proprietari di cani e famiglie. Serve una nuova regolamentazione?

D) Laboratori di quartiere

Un gruppo di insegnanti vuole aprire spazi di apprendimento diffuso. Il Comune deve decidere se sostenere l'iniziativa.

A) Le sponde del fiume

Lungo il fiume si vuole creare una passeggiata ciclabile, ma servirebbe abbattere alcuni alberi e ridurre l'habitat di specie rare.

B) Scuola sicura

I genitori chiedono strade scolastiche chiuse al traffico. Gli automobilisti protestano per i disagi.

C) La scuola chiusa

Il piccolo plesso scolastico rischia di chiudere per mancanza di iscritti. I genitori cercano alternative per mantenerlo vivo.

D) Museo o centro giovani?

Un edificio storico vuoto potrebbe ospitare un museo o uno spazio per i giovani. Le opinioni si dividono.



**LOCAL
HEROES**

PROBLEMI



**LOCAL
HEROES**

PROBLEMI



**LOCAL
HEROES**

PROBLEMI



**LOCAL
HEROES**

PROBLEMI



**LOCAL
HEROES**

PROBLEMI



**LOCAL
HEROES**

PROBLEMI



**LOCAL
HEROES**

PROBLEMI



**LOCAL
HEROES**

PROBLEMI



**LOCAL
HEROES**

PROBLEMI

A) Il bosco dimenticato

Un boschetto comunale è invaso da rifiuti. Alcuni propongono di farne un'area picnic, altri un progetto di rigenerazione ecologica e didattica.

B) Rinnovabili o paesaggio?

Un'azienda propone un impianto eolico sulle colline. Gli ambientalisti appoggiano l'idea, ma gli abitanti temono l'impatto visivo.

C) Il campo sportivo abbandonato

I giovani chiedono di riqualificarlo. Alcuni propongono un'area eventi, altri un parco multifunzionale.

D) Zona artigianale vuota

Capannoni inutilizzati e nessuna nuova impresa: si cerca un modo per riattivarli.

A) Il nuovo quartiere in collina

Un'impresa vuole costruire un complesso residenziale su un'area agricola abbandonata. Alcuni cittadini vedono un'opportunità di sviluppo, altri temono la perdita del paesaggio e del suolo fertile.

B) Acqua preziosa

Le estati sono sempre più secche. Alcune famiglie chiedono incentivi per recupero acqua piovana, altri temono nuovi costi burocratici.

C) La piazza silenziosa

Un tempo era il cuore del paese, oggi è vuota. Meglio riempirla di eventi o lasciarla tranquilla?

D) Il turismo che divide

Le nuove strutture ricettive portano soldi ma aumentano traffico e consumo di risorse

A) La collina delle antenne

Un'azienda vuole installare antenne 5G su una collina panoramica. I residenti temono impatti paesaggistici e sanitari.

B) La fontana pubblica

La storica fontana perde acqua da mesi. Meglio restaurarla o sostituirla con una più moderna e a ricircolo?

C) Rumori di quartiere

Le feste estive dividono i residenti: chi si diverte e chi non dorme. Il Comune deve mediare.

D) Commercio online

Le vendite digitali aumentano, i negozi locali chiudono. Il Comune può intervenire?

A) Il torrente che soffoca

Dopo forti piogge, il torrente è esondato. C'è chi propone di canalizzarlo e cementarlo, altri chiedono di rinaturalizzare le sponde.

B) L'ufficio sprecone

I dipendenti comunali segnalano che computer e luci restano accesi anche la notte. Serve una campagna di sensibilizzazione?

C) Gli anziani soli

Molti anziani vivono isolati. Alcuni chiedono un centro d'incontro, altri preferiscono aiuti domiciliari.

D) Energia locale

Una cooperativa vorrebbe creare una comunità energetica, ma servono regole chiare e investimenti condivisi.

A) Lago o discarica?

Il piccolo lago locale si sta riempiendo di alghe e rifiuti. Le autorità valutano se dragarlo o limitarne l'uso pubblico.

B) Traffico in centro

Ogni mattina la città è bloccata dal traffico pendolare. Si parla di nuove rotatorie o di chiudere il centro alle auto

C) L'orto urbano conteso

Un gruppo di cittadini ha trasformato un terreno in orto comunitario. Ora il proprietario rivuole lo spazio.

D) La scuola che non ricicla

Gli studenti chiedono più impegno ambientale, ma la direzione scolastica non ha risorse.

A) Il parco che scompare

Vicino alla stazione si vuole realizzare un parcheggio. L'area verde che verrebbe sacrificata è uno dei pochi spazi di gioco per bambini e anziani.

B) Il compost che puzza

La raccolta dell'umido crea cattivi odori. Alcuni vogliono eliminarla, altri propongono di migliorarne la gestione

C) Il negozio che chiude

L'ultimo negozio di alimentari in paese abbassa la saracinesca. I cittadini devono scegliere se aprire una cooperativa o lasciare spazio a un supermercato.

D) Rifiuti industriali

Un'azienda produce scarti difficili da smaltire. Meglio tassarla o aiutarla a innovare?



**LOCAL
HEROES**

PROBLEMI



**LOCAL
HEROES**

PROBLEMI



**LOCAL
HEROES**

PROBLEMI



**LOCAL
HEROES**

PROBLEMI



**LOCAL
HEROES**

PROBLEMI



**LOCAL
HEROES**

PROBLEMI

+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE
+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE
+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE
+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE
+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE
+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE
+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE
+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE
+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE
+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE
+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE
+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE
+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE
+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE
+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE
+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE	+1 DEBOLE	+1 FORTE



[illegible]